

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	表現Ⅰ（絵画表現）		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デッサンをはじめとした基礎表現方法や、絵画表現の思考・技法の研究を行い、右脳を活性化させます。透視図法などの遠近法を学ぶことで表現力を上げることを目指します。					
到達目標					
授業の最初に描いたデッサンと最後に描いたデッサンを比較して成長を実感し、見方の変化によってデッサン力が向上することを理解する。					
授業内容					
1, 2	デッサン、クロッキーとは説明 鉛筆によるグラデーション作り、調子・諧調練習 2B→12段階 手のデッサン				
3, 4	パース、アイレベルについて。立方体デッサン、球体デッサン				
5, 6	基礎デッサン 円柱、円錐のデッサン				
7, 8	遠近法について1 アイレベル、消失点、一点透視図法について、一点透視図を使った作画				
9, 10	遠近法について2 二点透視図を使った作画（立方体、家具、室内を描く。）				
11, 12	固有色のモノクロ表現「野菜、果物モチーフ」静物デッサン				
13, 14	人物クロッキー、デッサン1、ブラインドコンタードローイング、写真モデル2点				
15, 16	人物クロッキー、デッサン2、男性デッサン、女性クロッキー、デッサン				
17, 18	人物クロッキー（学生モデル）3分から7分				
19, 20	人物デッサン二人組モデル 静物デッサン（ビン、陶器）デッサン。（前半60分。後半80分）				
21, 22	透視図 一点透視図、分割の仕方、増殖法、作画 空気遠近法 講義。作画2点。1、モノクロ山間部。2、夕景				
23, 24	静物デッサン、質感表現、ガラス、陶器、布 一点透視図法、分割、増殖。				
25, 26	三点透視図法について 立方体作画、室内作画 二点透視図法、作画、街路樹と街灯、視図法タイル、切妻屋根				
27, 28	屋外スケッチ 樹木を描く 静物デッサン 「動物」（剥製）				
29, 30	静物デッサン 動物剥製1 屋外スケッチ 「樹木」を描く、クロッキー、デッサン				
31, 32	静物デッサン 動物剥製2 右脳で描く 逆さ絵 ネガポジの見方 作画				
33, 34	三点透視図法について 立方体その他作画 「顔」のデッサン、自画像				
35, 36	三点透視図で描く教室 人物を含めた空間認識 三点透視図法について 立方体作画、室内作画				
37, 38	顔のデッサン、自画像 遠近法の中の人物表現 俯瞰、煽り、クロッキー、デッサン、				
39, 40	右脳で描く 逆さ絵 ネガポジの見方 作画 三点透視図で描く教室 人物を含めた空間認識				
41, 42	遠近法の中の人物表現 俯瞰、煽り 「足」モチーフ、クロッキー、デッサン				
43, 44	右脳で描く 逆さ絵 ネガポジの見方 作画 「手」モチーフ、クロッキー、デッサン				
45, 46	空気遠近法について 作画 「石膏デッサン」 ポイント説明、デッサン				
47, 48	石膏デッサン、ポイント説明 作画 「皺」の表現 人物クロッキー、デッサン				
49, 50	手、足のデッサン 二人の人物デッサン。160分				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認／感想、反省レポート 複数人数のパース表現。感想、反省レポート				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	公募作品制作 I		担当教員	村上 克巳	
実務経験	イラストレーターとして活動している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。キャラクター・ポスターなど様々な内容での制作に向け、ラフスケッチからフィニッシュワークまで、作品制作の考え方を実践を通して学習します。					
到達目標					
コンペ応募を通じてスキルアップを目指すのはもちろん、過去の作品や入賞結果を分析することで自分自身の作品を客観的に見る能力を養います。					
授業内容					
1, 2	時期によって開催している公募への作品制作（1～3ヶ月で制作・チェック・応募の繰り返し）				
3, 4					
5, 6					
7, 8					
9, 10					
11, 12					
13, 14					
15, 16					
17, 18					
19, 20					
21, 22					
23, 24					
25, 26					
27, 28					
29, 30					
31, 32					
33, 34					
35, 36					
37, 38					
39, 40					
41, 42					
43, 44					
45, 46					
47, 48					
49, 50					
51, 52					
教科書・資料等	「登竜門」「公募ガイド」				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	デジタルイラストⅠ		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
CLIP STUDIO PAINTを使用してデジタルイラストを制作出来るように基礎を学ぶ。					
到達目標					
CLIP STUDIO PAINTの基本操作、デジタルイラストレーション、グラフィックデザインの基礎表現が出来るようになる。					
授業内容					
1, 2	自己紹介、クリスタ基本操作1 ペン、ブラシの説明【本授業において生成AIは使用NG】（アイデアをまとめる際にGoogleAIに尋ねるのはOK）				
3, 4	デジタル模写 ペン、ブラシ、レイヤーやレイヤー効果などの説明をしながら既存のイラストを模写する				
5, 6	デジタル模写 GW明けの復習、前回の続き				
7, 8	好きなタッチを再現1 水彩ブラシ濃淡、ぼかしを使って水彩風のイラストを描く				
9, 10	好きなタッチを再現2 テクスチャーの貼り方				
11, 12	パース定規 1, 2, 3点透視				
13, 14	クリスタ加工機能1 変形ツール、ぼかし				
15, 16	クリスタ加工機能2 色調補正、レベル補正				
17, 18	デフォルメキャラを描く1 2～3等身のデフォルメキャラを描く モチーフ探し。アイデアスケッチ				
19, 20	〃2 ラフ、カラーラフ				
21, 22	〃3 カラーラフチェック、FB修正				
23, 24	〃4 清書				
25, 26	〃5 完成				
27, 28	前期の復習				
29, 30	エッセイイラスト1 コンセプト確認、エッセイ選び				
31, 32	〃2 エッセイ読み込み、アイデアスケッチ				
33, 34	〃3 ラフ、カラーラフ				
35, 36	〃4 カラーラフチェック、FB修正				
37, 38	〃5 清書、完成				
39, 40	〃6 エッセイの文章に添えてレイアウト、印刷して鑑賞会				
41, 42	好きな動物の宣伝キャラクター1 コンセプト説明、モチーフ探し。アイデアスケッチ。（メインビジュアルに、3点程デフォルメでポーズ違いの計4点）				
43, 44	〃2 ラフ、カラーラフ				
45, 46	〃3 カラーラフチェック、FB修正				
47, 48	〃4 清書				
49, 50	〃5 清書				
51, 52	〃6 レイアウト、完成、発表				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	イラスト基本テクニック		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
透明水彩・アクリル絵の具などイラストに使用する各種画材の知識や、スパッタリング・ソフトエッジ・ハードエッジ・マチエールなどの技法の基本を学習します。					
到達目標					
画材の特性を理解し、その特性を活用したイラストを制作する。					
授業内容					
1, 2	自己紹介／画材&授業の紹介 アクリル絵の具・水彩について① 技法と特性				
3, 4	アクリル絵の具・水彩について② 技法と特性				
5, 6	アクリル絵の具・水彩について③ 技法と特性				
7, 8	アクリル絵の具・水彩について④ 技法と特性				
9, 10	アクリル絵の具・水彩について⑤ 技法と特性				
11, 12	メディウム① 説明 テクスチャー下地づくり				
13, 14	メディウム② テクスチャーに着彩				
15, 16	主線の効果① 説明・練習／主線の効果② 下描き				
17, 18	主線の効果③ 本描き／主線の効果④ 仕上げ				
19, 20	オリジナルイラスト①②				
21, 22	オリジナルイラスト③④				
23, 24	オリジナルイラスト及び未完成の作品調整①②				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	コピックマーカー①画材説明				
29, 30	コピックマーカー②エアブラシとインク				
31, 32	コピックマーカー ③オリジナル				
33, 34	コピックマーカー④オリジナル				
35, 36	パステルで描くリアル人物① 練習課題				
37, 38	パステルで描くリアル人物② 自由				
39, 40	パステルで描くリアル人物③ 自由				
41, 42	パステルで描くオリジナルイラスト①				
43, 44	パステルで描くオリジナルイラスト②				
45, 46	水彩色鉛筆①				
47, 48	水彩色鉛筆②				
49, 50	コラージュ①				
51, 52	コラージュ②				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科

科目名	イラスト実践テクニック		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインとの関係性やコミュニケーションとしてのイラストレーションの必要性を考えながら、使用される媒体を想定した実践的な課題で、イラストの意味・考え方、制作の進め方を学びます。					
到達目標					
画材の特性・特徴を理解し、作品制作に反映する。商業イラストレーションのコミュニケーションとしての役割を理解し、作品で表現する。					
授業内容					
1, 2	自己紹介 イラストレーターについて講義 『名刺用イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
3, 4	『名刺用イラスト』② ペン入れ、マーカーコピックについて説明、着色（マーカー、A4サイズ）				
5, 6	コピック着色練習課題、『名刺用イラスト』③ 着色（マーカー）				
7, 8	『ブックカバーイラスト』① 説明、ラフスケッチ、『名刺用イラスト』④ 着色、仕上げチェック、提出				
9, 10	『ブックカバーイラスト』② ラフスケッチ、トレースダウン、『ブックカバーイラスト』① 説明、ラフスケッチ				
11, 12	『ブックカバーイラスト』③ ペン入れ、着色（透明水彩）『ブックカバーイラスト』② ラフスケッチ、トレースダウン				
13, 14	『ブックカバーイラスト』④ 着色 チェック、加筆修正 『ブックカバーイラスト』③ ペン入れ、着色（透明水彩）				
15, 16	『ブックカバーイラスト』⑤ 着色 加筆修正、トレベ掛け、コンセプトシート記入、提出『ブックカバーイラスト』④ 着色 チェック、加筆修正				
17, 18	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』① 説明、ラフスケッチ 『ブックカバーイラスト』⑤ 着色 加筆修正、トレベ掛け、コンセプトシート記入、提出				
19, 20	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』② トレースダウン、画材説明 着色『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』① 説明、ラフスケッチ				
21, 22	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』③ トレースダウン、着色『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』② トレースダウン、画材説明 着色				
23, 24	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』④ 着色『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』③ トレースダウン、着色				
25, 26	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』⑤ 着色『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』④ 着色				
27, 28	『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』⑥ 着色完成 加筆修正、トレベ掛け、コンセプトシート記入、提出『ケータイ電話会社パンフレットイラスト』⑤ 着色				
29, 30	似顔絵イラスト① ラフスケッチ1コマ目「ケータイ電話会社パンフレットイラスト」⑥ 着色完成 コンセプトシート記入、提出2コマ目、似顔絵イラスト① ラフスケッチ				
31, 32	色鉛筆着色練習、ハッチング、グラデ、混色、写真模写（トマト、ひとみ）似顔絵イラスト②				
33, 34	似顔絵イラスト③下書き、ペン入れ、着色				
35, 36	似顔絵イラスト④ペン入れ、着色、仕上げ				
37, 38	『ミュージックジャケットイラスト』① 説明、ラフスケッチ説明、ラフスケッチ1コマ目似顔絵イラスト⑤ペン入れ、着色、仕上げ。2コマ目「いたがき本店広告イラスト1」ラフスケッチ2案以上。				
39, 40	『ミュージックジャケットイラスト』② 下描き、トレースダウンいたがき本店広告イラスト2ラフスケッチ2案以上。下描きB4サイズ。チェック。トレースダウン				
41, 42	『ミュージックジャケットイラスト』③ ペン入れ、着色（パステル）いたがき本店広告イラスト3トレースダウン。ペン入れ（自由）。着色（オイルパステル）				
43, 44	『ミュージックジャケットイラスト』④ 着色、完成、コンセプトシート1コマ目、いたがき本店広告イラスト4完成。コンセプトシート記入。提出『ミュージックジャケットイラスト』① 説明、ラフスケッチ説明、ラフスケッチ				
45, 46	『雑誌挿絵イラスト』① 説明、5カット程度。ラフスケッチ 『ミュージックジャケットイラスト』② 下描き、トレースダウン				
47, 48	『雑誌挿絵イラスト』② ラフスケッチ、トレース、ペン入れ 『ミュージックジャケットイラスト』③ ペン入れ、着色（色鉛筆）				
49, 50	『雑誌挿絵イラスト』③ ペン入れ、着色（透明水彩）『ミュージックジャケットイラスト』④ ペン入れ、着色（色鉛筆）完成提出				
51, 52	『雑誌挿絵イラスト』④ 着色（透明水彩）完成提出 『ミュージックジャケットイラスト』⑤ 着色、完成、トレベ掛け、コンセプトシート				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	DTP		担当教員	佐藤 明美	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デスク・トップ・パブリッシング（卓上出版）。デザイン・編集・割り付けなどをコンピュータで行い、レイアウト（文字・イラスト・写真などの整理）を学習します。					
到達目標					
主に印刷媒体の基礎知識やデータの知識を学びながら、実践を通じて広告デザインの考え方やDTPスキルを身に付けます。※AI使用は基本的にNG					
授業内容					
1, 2	DTPとは 説明 Illustrator使い方の基本				
3, 4	Illustrator ペンツールの使い方				
5, 6	Illustrator 線の設定 パスでのイラスト制作				
7, 8	Illustrator 4Cの考え方とグラデの付け方／ポチ袋				
9, 10	Illustrator オブジェクトの回転等 パスファインダー リフレクトなど				
11, 12	Illustrator ロゴとは トレース練習 文字への加工				
13, 14	Illustrator 文字組、着色 応用でロゴ制作				
15, 16	Illustrator&Photoshop 色の作り方と下絵のトレース				
17, 18	Illustrator&Photoshop 暑中見舞いはがき 適正解像度、カンパとデータ、写真加工				
19, 20	Illustrator&Photoshop オリジナル暑中見舞いはがき カンパとデータ				
21, 22	Illustrator&Photoshop 猫カフェPOP 写真の切り抜き、線画のデータ化、カンパ作成				
23, 24	Illustrator&Photoshop 猫カフェPOP データ作成～オリジナル犬カフェPOP				
25, 26	Illustrator&Photoshop オリジナル犬カフェPOP カンパとデータ				
27, 28	ミニポスター「国イメージ」				
29, 30	前回の続き				
31, 32	前回の続き				
33, 34	イベントチラシ「よい間ごんごん」カンパ、データ、モノクロ、1C				
35, 36	前回の続き				
37, 38	前回の続き				
39, 40	前回の続き				
41, 42	前回の続き				
43, 44	前回の続き				
45, 46	三角カレンダー				
47, 48	前回の続き				
49, 50	前回の続き				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	進級制作		担当教員	菅原 孝行	
実務経験	広告制作会社に勤務し、デザイン制作経験あり。フリーのデザイナー／イラストレーター				
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
個性的な作品を制作することを目標とする。 B2サイズ以上（アナログ画材を基本としデジタルツール併用可）で完成度の高い作品を目指す。					
到達目標					
個性的な作品を制作することを目標とする。 B2サイズで完成度の高い作品を目指す。					
授業内容					
1, 2	進級制作概要説明・自己紹介（今まで描いてきた作品について）				
3, 4	テーマについて／資料集め／校外散策（図書館・書店）				
5, 6	個別面談／アイデア出し／資料集め				
7, 8	ラフ制作				
9, 10	ラフ制作／チェック				
11, 12	ラフ制作				
13, 14	ラフ制作／チェック ※イラストレーション科担当の先生方にアドバイスをもらう				
15, 16	個別面談				
17, 18	カラーラフ制作				
19, 20	カラーラフ制作				
21, 22	カラーラフ制作／チェック				
23, 24	クラス内前期経過発表／アドバイス会／プレゼン準備				
25, 26	前期まとめ				
27, 28	本制作				
29, 30	本制作／チェック				
31, 32	本制作				
33, 34	本制作				
35, 36	本制作／チェック				
37, 38	本制作				
39, 40	本制作				
41, 42	本制作／チェック				
43, 44	クラス内経過発表／アドバイス会／チェック会準備				
45, 46	修正箇所の共有				
47, 48	本制作／チェック				
49, 50	クラス内審査会／審査会準備				
51, 52	進級作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	キャリアガイダンスⅠ		担当教員	萬 あかね	
実務経験					
履修年次	1	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位	前期1／後期1	必須／選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	キャリアガイダンスについて・自己紹介・学校紹介				
2	エナジード研修① vol.1-00／挨拶・メール、LINEの送り方について、マナー				
3	エナジード研修② vol.1-01／メール文見直し				
4	エナジード研修③ vol.1-02～03				
5	エナジード研修④ vol.2-01／国内研修について1				
6	エナジード研修⑤ vol.2-02／国内研修について2				
7	エナジード研修⑥ vol.2-03／国内研修振り返り				
8	著作権について				
9	エナジード研修⑦ vol.3-01～02				
10	エナジード研修⑧ vol.3-03				
11	学園祭について①				
12	学園祭について②				
13	個人面談・夏休みについて、課題確認など				
14	夏休み振り返り				
15	イラストレーターの働き方				
16	働き方の違い				
17	自己分析について①				
18	自己分析について②				
19	自己分析について③				
20	履歴書の書き方①				
21	履歴書の書き方②				
22	自己PR文を書く				
23	メールで履歴書を送信する方法				
24	送付状の書き方、封筒について				
25	ビジネスマナーテスト				
26	後期振り返り				
教科書・資料等	ENAGEED教本				
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科／デザイン芸術学科(3年制)					
科目名	進級作品制作・審査		担当教員		
実務経験					
履修年次	1	履修学期	後期	授業形態	実習
授業数	後期26	単位	後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
1年間の集大成として進級作品を制作し、担当の先生に審査していただき評価を得る。					
到達目標					
審査日に作品をプレゼンテーションし合格をもらう。					
授業内容					
1	プレゼンテーション				
2	作品制作				
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14	中間チェック				
15	作品制作				
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26	作品審査				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	100%	出席状況	0%	平常点	0%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	表現Ⅱ（絵画表現）		担当教員	柴田 洸香	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
作品制作において確かな基礎力となるデッサンなどの表現方法を繰り返し学習し、観察力・描写力・構成力・テーマ力を磨きます。					
到達目標					
対象物を観察し正確に捉えるとともに、独自の視点でテーマに沿った構成を組めるようになる。					
授業内容					
1, 2	静物デッサン①				
3, 4	静物デッサン②				
5, 6	静物デッサン③ 講評会・クロッキー				
7, 8	構成デッサン①				
9, 10	構成デッサン②				
11, 12	構成デッサン③ 講評会・クロッキー				
13, 14	手を描く				
15, 16	想定デッサン（手）①				
17, 18	想定デッサン（手）②				
19, 20	想定デッサン（手）③ 講評会・クロッキー				
21, 22	細密デッサン①				
23, 24	細密デッサン②				
25, 26	細密デッサン③ 講評会/前期まとめ/課題提出確認				
27, 28	想定デッサン（静物）①				
29, 30	想定デッサン（静物）②				
31, 32	想定デッサン（静物）③ 講評会・クロッキー				
33, 34	植物を描く①				
35, 36	植物を描く②				
37, 38	静物デッサン（モチーフ加工有）①				
39, 40	静物デッサン（モチーフ加工有）② 講評会				
41, 42	構成表現（コラージュ作成）①				
43, 44	構成表現（コラージュ作成）②				
45, 46	構成表現（コラージュ作成）③ 講評会				
47, 48	人物①・クロッキー				
49, 50	人物②				
51, 52	人物③/講評会/課題提出確認/1年間をまとめ				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	公募作品制作Ⅱ		担当教員	村上 克巳	
実務経験	イラストレーターとして活動している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
学外コンペに出品するための作品制作を行います。評価され選ばれることを意識し、自分の制作する作品を最後までブラッシュアップすることを学習します。					
到達目標					
テーマを見極め、コンセプトを明確にし、制作・修正を繰り返すことで、受賞・入選を目指す。					
授業内容					
1, 2	時期によって開催している公募への作品制作（1～3ヶ月で制作・チェック・応募の繰り返し）				
3, 4					
5, 6					
7, 8					
9, 10					
11, 12					
13, 14					
15, 16					
17, 18					
19, 20					
21, 22					
23, 24					
25, 26					
27, 28					
29, 30					
31, 32					
33, 34					
35, 36					
37, 38					
39, 40					
41, 42					
43, 44					
45, 46					
47, 48					
49, 50					
51, 52					
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	グラフィックデザイン		担当教員	木谷 友弥	
実務経験	様々な業種での広告制作経験があるフリーランスデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
グラフィックデザインの実践力を高め、発想力・観察力・構成力・表現力を磨きます。応用的な課題に取り組み、実用レベルの作品制作を目指します。					
到達目標					
発想力や構成力を伸ばし、意図を伝えるデザインができるようになる。レイアウトや配色を応用し、実用的な作品を制作できる力を身につける。					
授業内容					
1, 2	Illustrator、Photoshopの復習、カレンダー制作役割分担				
3, 4	デザインの基礎復習①				
5, 6	デザインの基礎復習②				
7, 8	レイアウト練習①				
9, 10	レイアウト練習②				
11, 12	ロゴデザイン制作①（概要説明・ラフ制作・素材集め）				
13, 14	ロゴデザイン制作②				
15, 16	ロゴデザイン制作③				
17, 18	トータルデザイン制作①（コンセプト決め・役割分担）				
19, 20	トータルデザイン制作②				
21, 22	トータルデザイン制作③				
23, 24	トータルデザイン制作④				
25, 26	トータルデザイン発表／課題提出確認				
27, 28	パッケージデザイン制作①（概要説明・ラフ制作・素材集め）				
29, 30	パッケージデザイン制作②				
31, 32	パッケージデザイン制作③				
33, 34	パッケージデザイン制作④				
35, 36	パッケージデザイン発表				
37, 38	WEB関連デザイン①				
39, 40	WEB関連デザイン②				
41, 42	WEB関連デザイン③				
43, 44	カレンダー制作①				
45, 46	カレンダー制作②				
47, 48	カレンダー制作③				
49, 50	カレンダー制作④（完成・入稿データ作成・発表）				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	広告イラスト		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	イラスト制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。フリーのイラストレーター				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
ポスターやチラシなどの広告物で使用するイラストを制作します。仕事としてイラストが採用されることを前提に、仕事の流れなども学習します。					
到達目標					
商業イラストレーションのコミュニケーションとしての役割を理解し、それを作品の中で表現する。					
授業内容					
1, 2	『スポーツドリンク広告イラスト』① 説明、クロッキー ラフスケッチ				
3, 4	『スポーツドリンク広告イラスト』② 下描きトレース、ペン入れ（A4サイズ）				
5, 6	『スポーツドリンク広告イラスト』③ 着色（透明水彩）				
7, 8	『スポーツドリンク広告イラスト』④ 着色完成 チェック、コンセプトシート記入、提出				
9, 10	「冊子表紙イラスト1」課題説明、ラフスケッチ2～3案、チェック				
11, 12	「冊子表紙イラスト2」下描き、チェック、加筆修正、トレースダウン				
13, 14	「冊子表紙イラスト3」着色、アクリルガッシュ				
15, 16	「冊子表紙イラスト4」着色、アクリルガッシュ				
17, 18	「冊子表紙イラスト5」着色、仕上げ、スキャン、データ化				
19, 20	『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』① 説明、ラフスケッチ「冊子表紙イラスト」着色、仕上げ、コンセプトシート記入、提出。講評会。				
21, 22	『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』② ペン入れ、トレースペン入れ、着色『地域のキャラクターデザイン広告展開』① 説明、ラフスケッチ（基本ポーズデザイン1案）				
23, 24	『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』③ ペン入れ、着色、完成、提出『地域のキャラクターデザイン広告展開』② 下描き、ペン入れ（広告用展開イラスト、A4サイズ）				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認『ミュージカルポスター用イラスト』① 説明、ラフスケッチ『地域のキャラクターデザイン広告展開』③ 下描き、ペン入れ				
27, 28	『ミュージカルポスター用イラスト』② ラフスケッチ、下地作り（B3）、テキスト説明『地域のキャラクターデザイン広告展開』④ ペン入れ、着色				
29, 30	『ミュージカルポスター用イラスト』③ トレースダウン、着色（アクリルガッシュ）『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑤ ペン入れ、着色				
31, 32	『ミュージカルポスター用イラスト』④ 着色（アクリルガッシュ）『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑥ ペン入れ、着色、コンセプトなど企画書作成				
33, 34	『ミュージカルポスター用イラスト』⑤ 着色 『ミュージカルポスター用イラスト』① 説明、ラフスケッチ				
35, 36	『ミュージカルポスター用イラスト』⑥着色、スキャニング。プリント提出『ミュージカルポスター用イラスト』② ラフスケッチ、下地作り（B3）、テキスト説明				
37, 38	「ミュージカルポスターイラスト」⑦ 講評会 『ミュージカルポスター用イラスト』③ トレースダウン、着色（アクリルガッシュ）				
39, 40	『地域のキャラクターデザイン広告展開』① 説明、ラフスケッチ（基本ポーズデザイン1案）『ミュージカルポスター用イラスト』④ 着色（アクリルガッシュ）				
41, 42	『地域のキャラクターデザイン広告展開』② 下描き、ペン入れ（広告用展開イラスト、A4サイズ）『ミュージカルポスター用イラスト』⑤ 着色				
43, 44	『地域のキャラクターデザイン広告展開』③ 下描き、ペン入れ『ミュージカルポスター用イラスト』⑥着色、スキャニング。プリント提出。講評会				
45, 46	『地域のキャラクターデザイン広告展開』④ ペン入れ、着色『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』① 説明、ラフスケッチ				
47, 48	『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑤ ペン入れ、着色『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』② ペン入れ、トレースペン入れ、着色				
49, 50	『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑥ ペン入れ、着色、コンセプトなど企画書作成『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』③ ペン入れ、着色、完成、提出。卒業制作進捗遅れてる方はそちらを優先。				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認・『地域のキャラクターデザイン広告展開』⑦ 企画書作成ープリント提出『チラシカットイラスト。モノクロ、カラー』③ ペン入れ、着色、完成、提出。卒業制作。レポート記入。				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	イラスト応用テクニック		担当教員	ヨウル☆プッキ	
実務経験	立体イラストレーション作家を経て、造形デザイン作家として活動している。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
実践的なイラストに関する知識やテクニックの応用。1年次に学んだイラストのバリエーションを踏まえ、POPカードや立体・半立体作品制作、木材や布などの素材活用を学習します。					
到達目標					
画材・素材をなるべく多く活用し、画力・センス・根気の何を伸ばす必要があるか気付けるようになる。					
授業内容					
1, 2	点描画1 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
3, 4	点描画2 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
5, 6	点描画3 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
7, 8	点描画4 ①オリジナル ②写真の組み合わせ				
9, 10	2C、1Cイラストを描く1 サンスクリーンで布に仕上げる				
11, 12	1C、1Cイラストを描く2 オリジナルグッズにする				
13, 14	2C、1Cイラストを描く3 色替え、地色の効果				
15, 16	カットイラストを描く1 3C, 4C, 5Cイラスト				
17, 18	カットイラストを描く2 テーマ、シチュエーション、ターゲット				
19, 20	カットイラストを描く3 様々なタッチを研究する				
21, 22	アンティークメディウム1 コピック、点描画等				
23, 24	アンティークメディウム2 ポチ袋、マッチ箱ラベル等紙雑貨にする				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	色紙&テクスチャー に描いてみる①				
29, 30	黒ラシャに描いてみる①				
31, 32	色紙 テクスチャー 黒 ②				
33, 34	色紙 テクスチャー 黒 仕上げ				
35, 36	布雑貨づくり① 型紙説明&制作				
37, 38	布雑貨づくり② 刺繍				
39, 40	布雑貨づくり③ シルク印刷				
41, 42	布雑貨づくり④ダイレクトペイント				
43, 44	布雑貨づくり⑤仕上げ				
45, 46	立体イラスト制作①				
47, 48	②半立体 布絵 シャドーBOX POPupなど				
49, 50	③アイロンプリントによる雑貨づくり				
51, 52	後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	デジタルイラスト		担当教員	秋山 七海	
実務経験	ゲーム制作会社に勤務し、イラスト制作経験がある。				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
デジタルでのイラストを制作します。Illustrator、Photoshop、CLIP STUDIO PAINTなどのペイントソフトを使用したイラストレーション表現の基礎から応用テクニックを学習します。					
到達目標					
各種広告媒体に展開した場合を想定したタッチ、表現力を身に付ける。					
授業内容					
1, 2	自己紹介、クリスタ基本操作1 ペン、ブラシの説明				
3, 4	デジタル模写 ペン、ブラシ、レイヤーやレイヤー効果などの説明をしながら既存のイラストを模写する				
5, 6	デジタル模写 GW明けの復習、前回の続き				
7, 8	好きなタッチを再現 ブラシやテクスチャーを使ってアナログのタッチを表現する。(前半ブラシ濃淡、ぼかし、後半テクスチャーの貼り方)				
9, 10	パース定規 1, 2, 3点透視				
11, 12	クリスタ加工機能1 ぼかし				
13, 14	クリスタ加工機能2 変形ツール				
15, 16	クリスタ加工機能3 色調補正、レベル補正				
17, 18	デフォルメキャラを描く1 2～3等身のデフォルメキャラを描く モチーフ探し。アイデアスケッチ				
19, 20	＂2 ラフ、カラーラフ				
21, 22	＂3 カラーラフチェック、FB修正				
23, 24	＂4 清書				
25, 26	＂5 完成				
27, 28	グラデーションマップ イラストの色味を変える				
29, 30	エッセイイラスト1 コンセプト説明、エッセイ選び、アイデアスケッチ				
31, 32	＂2 ラフ、カラーラフ				
33, 34	＂3 カラーラフチェック、FB修正				
35, 36	＂4 清書				
37, 38	＂5 清書				
39, 40	＂6 前半：レイアウト、印刷後半：展示会、講評				
41, 42	好きな動物の宣伝キャラクター1 コンセプト説明、モチーフ探し。アイデアスケッチ。(メインビジュアルに、3点程デフォルメでポーズ違いの計4点)				
43, 44	＂2 ラフ、カラーラフ				
45, 46	＂3 カラーラフチェック、FB修正				
47, 48	＂4 清書				
49, 50	＂5 清書				
51, 52	＂6 レイアウト、完成、発表				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準 (100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科

科目名	卒業制作		担当教員	佐藤 勝則	
実務経験	印刷会社に勤務し、デザイン制作経験がある。フリーのグラフィックデザイナー				
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期26／後期26	単位数	前期4／後期4	必須／選択	必須
授業目的と概要					
卒業作品審査会・卒業制作展へ向けた、オリジナルイラストやデザインの展開、プレゼン方法などを学習します。					
到達目標					
2年間の集大成としてふさわしい作品を制作するとともに、自身の作品についてプレゼンテーションできる能力を養います。					
授業内容					
1, 2	オリエンテーション（卒業制作の概要説明、取り組みや考え方、スケジュールについて）				
3, 4	個々のやりたいことヒアリング テーマ、コンセプト、ラフスケッチ制作				
5, 6	テーマ、コンセプトをまとめる ヒアリング 打ち合わせ 下描き				
7, 8	テーマ、コンセプト決定 ヒアリング 打ち合わせ ラフスケッチ制作				
9, 10	ラフスケッチ コンセプトまとめ ヒアリング 打ち合わせ				
11, 12	ラフスケッチ ヒアリング 打ち合わせ				
13, 14	カラーラフ作成				
15, 16	カラーラフ作成				
17, 18	カラーラフ作成				
19, 20	カラーラフ作成				
21, 22	カラーラフ作成、張り合わせ、プレゼンテーション企画書準備				
23, 24	プレゼンテーション企画書準備、プレゼンテーション練習				
25, 26	前期まとめ／課題提出確認				
27, 28	プレゼンアドバイスを元に手直し 打ち合わせ カラーラフ、スケジュール表記入、提出				
29, 30	下描き修正、ラフスケッチ制作 本番作品制作				
31, 32	作品制作・進行状況確認				
33, 34	トレースダウンなど。 着色 チェック				
35, 36	作品制作・進行状況確認				
37, 38	作品制作・進行状況確認				
39, 40	作品制作・進行状況確認				
41, 42	作品制作・進行状況確認				
43, 44	作品制作・進行状況確認				
45, 46	着色 チェック 本制作 中間チェック準備				
47, 48	着色 チェック 本制作 中間チェック準備チェック会の発表内容確認				
49, 50	作品制作・進行状況確認				
51, 52	本制作、チェック、アドバイスなど。印刷入稿チェック。パネル組合せ加工。後期まとめ／課題提出確認／卒業作品制作				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準（100点満点、60点以上を合格とする）					
課題評価	60%	出席状況	20%	平常点	20%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価

デザイン芸術学科 イラストレーション科					
科目名	キャリアガイダンスⅡ		担当教員	萬 あかね	
実務経験					
履修年次	2	履修学期	前後期	授業形態	実習
授業数	前期13／後期13	単位数	前期2／後期2	必須／選択	必須
授業目的と概要					
業界の理解、社会人としての基礎知識UP、個人面談などのカウンセリング。校内行事や研修等の準備、説明などのホームルームを行います。					
到達目標					
希望進路の方向性を決定。報告、連絡、相談を徹底し、自ら進んで物事に取り組む姿勢を身に付ける。					
授業内容					
1	進路希望調査/卒業制作について/年間スケジュールの確認(卒制・課題・就活)				
2	自己PR対策/イベントについて(展示会など)				
3	履歴書の書き方				
4	封筒での出し方・添え状について				
5	メールマナーについて/電話マナーについて				
6	面接マナーについて				
7	挨拶・お辞儀のマナー				
8	会社員の保証について				
9	学園祭について①/個人面談				
10	学園祭について②/個人面談				
11	敬語テスト				
12	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
13	夏休みについてなど/個人面談				
14	後期スケジュールの確認/エントリーシートの記入				
15	会社員・フリーランス/確定申告と年末調整について				
16	確定申告(仕組みなどやり方)について				
17	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
18	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
19	アートブック作品提出				
20	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
21	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
22	卒展キャプション作成				
23	卒展関連について(在廊シフトなど)				
24	敬語の実力テスト				
25	アートブック校正など				
26	個人面談(就活状況の確認)・自習(卒制・課題など)				
教科書・資料等					
成績評価方法・基準(100点満点、60点以上を合格とする)					
課題評価		出席状況	50%	平常点	50%
100～80点	A評価	79～70点	B評価	69～60点	C評価